A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from w

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN

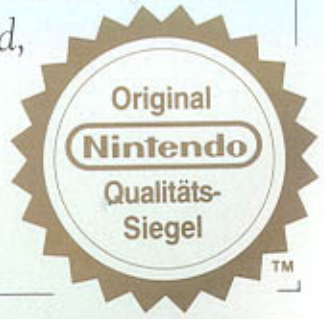
NES-74-NOE-1

FOUR PLAYERS' TENNIS*

4
*4-SPIELER SPIEL

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



Wir freuen uns, daß Du Dich für das Nintendo NES-Spiel **Four Players' Tennis** ★ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründich durchiest, damit Du an Deinem meuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir diese Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

FOUR PLAYERS' TENNIS 3
DIE TENNIS-REGELN 5
SO BEGINNT DAS SPIEL 8
DAS EINZEL 9
DAS DOPPEL 11
VS-MODUS 13
WIE GESPIELT WIRD 15
SPEZIALINFORMATIONEN 20

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überpüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
★© 1989, 1991 ASMIK Corporation.
Licensed from ASMIK Corporation to Nintendo Co., Ltd.

© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Four Players' Tennis

Mark und Nancy sind Weltklasse-Profitennisspieler. Nun hast Du die einmalige Chance, mit ihnen zu spielen. Du kannst an ihren Spieleigenschaften nichts mehr ändern, aber da Nancy und Mark Weltklassetennis spielen, solltest Du sie auswählen, wenn Du das erste Mal Four Players' Tennis spielen möchtest. So gut die beiden aber auch sind, sie können jedoch keine „Miracle"-Wunderschläge hervorzaubern.

Marks Qualitäten

Ein sehr kraftvoller Spieler mit Stehvermögen und Schnelligkeit. Mark liebt schnelle Bälle und ist sehr beweglich. Er hat Probleme mit gefühlvollen oder angeschnittenen Bällen.

Nancys Qualitäten

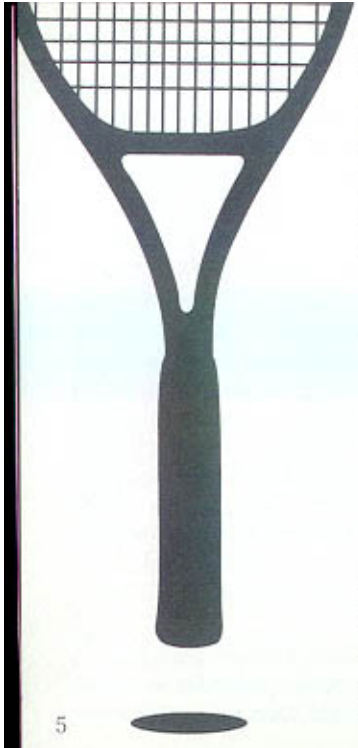
Eine brilliante Technikerin, die gefühlvolle und angeschnittene Bälle perfekt beherrscht. Allerdings ist Durchhaltevermögen nicht ihre Stärke. Sie neigt dazu, bei längeren Matches müde zu werden.

Zum Spiel

Spiel das Match Deines Lebens! Schlüpfe in die Haut von Mark oder Nancy, und schon bist Du mittendrin in der Welt des Spitzentennis. Du mußt gegen die Weltelite antreten, um den begehrten Grand Slam-Titel zu erlangen. Doch zuvor gilt es erst einmal die Asmik Open zu gewinnen, damit Du Dich für die Teilnahme an den vier großen Turnieren qualifizierst: Die Australian Open, die French Open, Wimbledon und die U.S. Open. Du kannst im Einzel entweder gegen einen Freund oder gegen den Computer spielen. Oder Du spielst ein Doppel mit Mark oder Nancy an Deiner Seite gegen den Computer. Du kannst aber auch mit bis zu vier Freunden gleichzeitig spielen.

Four Player's Tennis – da werden Tennisträume Wirklichkeit. Du hast die totale Kontolle über den Ball. Ein Passierball oder die Linie entlang, haargenaue Grundlinienschläge, Serve und Volley, perfekte Stop-Bälle oder ein unerreichbarer Überkopf-Schmetterball – alles kein Problem für Dich. Du bestimmst die Geschwindigkeit des Balles und seine Flugrichtung – egal ob Top-Spin, Slice, Stop oder Vorhandcross. Und wenn Du bereit dazu bist, gelingt sogar ein „Miracle Shot", ein Superschlag, den man gesehen haben muß, um ihn zu glauben.

Während Du spielst, stehen Dir Mark und Nancy auf Knopfdruck mit ihrem Rat zur Seite. Sie geben Dir Tips, wie Du den Gegner bezwingen kannst und feuern Dich an. Du kannst Dir Deinen eigenen Spieler kreieren. Verbesserst Du Dein Spiel, lernt auch Dein Spieler dazu. Am Anfang legst Du die Basispunkte Deiner Stärken fest: Schnelligkeit, Stehvermögen, Kraft, Beweglichkeit, Konzentrationsfähigkeit und technisches Können. Je mehr Punkte Du dazu gewinnst im Laufe der Spiele, umso eher bist Du das As auf dem Platz.
Also stell Dich mit einem Profi auf den Platz. Beim Four Players' Tennis ist das einzige, was zwischen Dir und dem Gewinn des Grand Slam-Titel steht, Dein eigenes Können.



Die Tennis-Regeln

Die Punkteverteilung

Im Tennis wird wie folgt gezählt: 15, 30, 40, Game. Das heißt, für den Spielgewinn braucht man mindestens vier Punkte. Lautet der Spielstand 40:40 wird „Deuce" gerufen. In diesem Fall braucht man für den Spielgewinn zwei aufeinanderfolgende Punktgewinne.

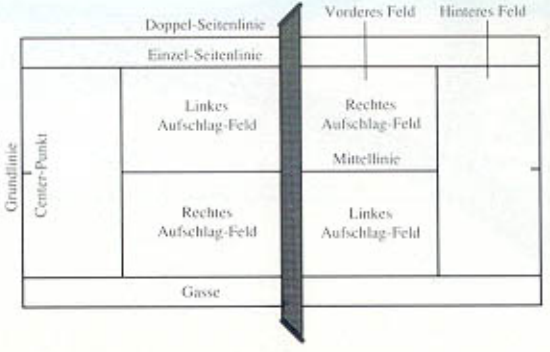
Punkt	Zähler	Ansage
0	0	Love
1	15	Fifteen
2	30	Thirty
3	40	Forty
4		Game

Ein Satz umfaßt sechs Spiele. Der Spieler, der als erster sechs Spiele gewonnen hat und dabei mindestens zwei Spiele im Vorsprung ist, gewinnt den Satz. Steht es an Spielen 6:6, dann muß der Tie-Break entscheiden. Hierbei wird nun ganz normal gezählt. Es gewinnt jener Spieler, der als erster sieben Punkte verbucht und dabei mindestens zwei Punkte Vorsprung hat.

Das Match umfaßt drei Sätze. Derjenige, der als erstes zwei Sätze für sich entscheiden kann, hat das Match gewonnen.

Der Aufschlag

Beim Aufschlag steht der Aufschläger abwechselnd im linken oder rechten Feld hinter der Grundlinie. Begonnen wird jedes Spiel zunächst von rechts. Der Ball muß über das Netz fliegen und im schräg gegenüber liegenden Spielfeld landen.



Schiedsrichterrufe

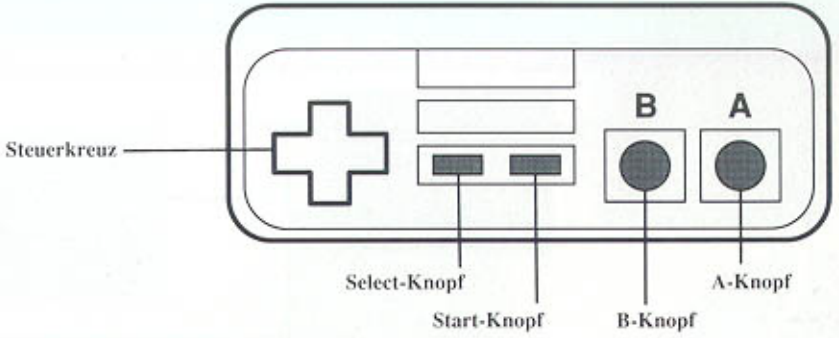
Bälle, die auf der Linie landen, sind gültig. Ein Ball wird „Out" gegeben, wenn er außerhalb der Begrenzungslinien auftritt. „Let" wird gerufen, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt, aber im richtigen Feld auftrifft. Dieser Aufschlag wird wiederholt. Landet ein Aufschlag nicht im korrekten Aufschlagsfeld, wird „Fault" gerufen. Der Aufschläger hat zwei Versuche. Wird zweimal „Fault" angezeigt, dann ist der Punkt für den Aufschläger verloren.

Controller

So beginnt das Spiel

Wähle als erstes den „Playmode" (Spielart). Drücke den **Start-Knopf**, wenn das Titelbild erscheint. Benutze nun das Steuerkreuz, um Dein Spiel auszusuchen und drücke dann nochmals den **Start-Knopf**.

Einzel:
Singels (New)
Singels (Continue)
Doppel:
Doubles (1 Spieler)
Doubles (2 Spieler)
Doubles (3 Spieler)
Doubles (4 Spieler)
VS-Play



Das Einzel

Wähle erst Deinen Spieler. Benutze das Steuerkreuz und den **A-Knopf**, um Deine Wahl zu treffen. Drücke den **A-Knopf**, um fortzufahren. Du kannst wählen zwischen **Mark**, **Nancy**, **Girl** und **Boy**.

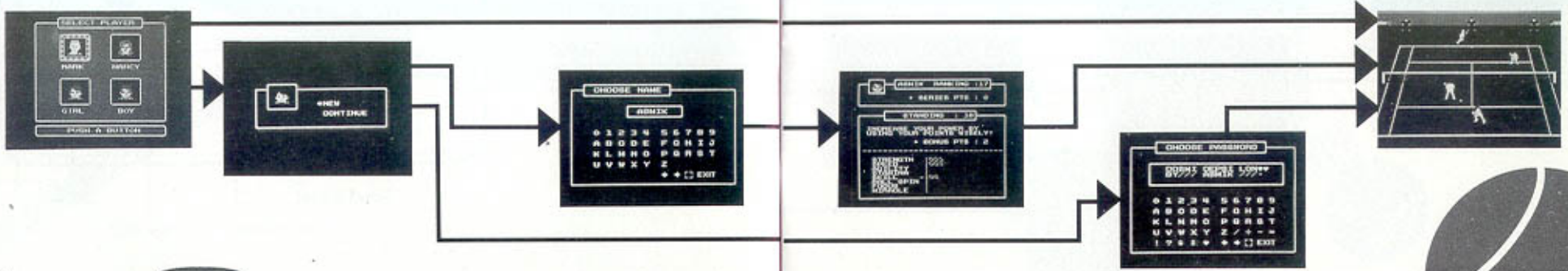
Entscheidest Du Dich für Girl oder Boy, dann wähle noch „New" oder „Continue". Wählst Du „New", dann gib Deinem Spieler einen Namen. Benutze das Steuerkreuz und den **A-Knopf**, um die Buchstaben auszusuchen. Mit dem **B-Knopf**, können Buchstaben wieder gelöscht werden. Drücke den **A-Knopf**, um fortzufahren.

Nachdem Dein Spieler einen Namen hat, lege die Stärken Deines Spielers fest. Einzelheiten findest Du auf Seite 20. Benutze das Steuerkreuz und den **A-Knopf**, für die Auswahl. Mit dem **B-Knopf** kannst Du Eintragungen löschen.

Wähle „Continue", wenn Du mit einem Spieler auf den Court möchtest, mit dem Du schon einmal gespielt hast. Einzelheiten findest Du auf Seite 20. Du solltest Dir dafür das Paßwort, das Du beim Einzelspiel abfragen kannst, in seiner vollen Länge gut merken.

Wenn „**Choose Password**" erscheint, gib' das Paßwort ein. Benutze das Steuerkreuz und den **A-Knopf** für die Auswahl. Nun erscheint Dein Spieler mit all seinen Stärken und Schwächen. Mit dem **B-Knopf** kannst Du Änderungen vornehmen. Drücke den **A-Knopf**, um fortzufahren.

Bevor das Match beginnt, zeigt Dir der Bildschirm nützliche Informationen: Wo das Match stattfindet, die Turnier-Klasse, Statistisches über den Spielgegner, die Anzeigetafel und das Spielfeld.



Das Doppel

Wähle einen Spieler. Einzelheiten erfährst Du im Kapitel „**Das Einzel**". Für den 1-Spieler-Doppel-Modus spielst Du an der Seite des Computers.

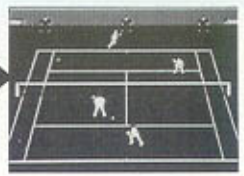
Entscheidest Du Dich für Boy oder Girl, dann wähle auch „New" oder „Continue". Entscheidest Du Dich für „New", dann gib Deinem Spieler einen Namen. Einzelheiten erfährst Du im Kapitel „**Das Einzel**".

Nachdem Dein Spieler einen Namen hat, wähle seine Spielstärken. Einzelheiten erfährst Du im Kapitel „**Das Einzel**" und auf Seite 20.

Entscheidest Du Dich für „Continue", dann füge Dein Paßwort ein. Einzelheiten dazu im Kapitel „**Das Einzel**".

Wähle nun aus, wo das Turnier stattfinden soll. Benutze den **Select-** und **Start-Knopf**, um Dein Turnier auszusuchen: Australian Open, French Open, Wimbledon oder U.S. Open.

Bevor das Spiel beginnt, zeigt Dir der Bildschirm nützliche Informationen: Wo das Match stattfindet, die Turnier-Klasse, Statistisches über Deinen Gegner, Anzeigetafel und das Spielfeld.



VS-Play

Dieser Modus ist nur für zwei Personen, die im Einzel gegeneinander antreten wollen.
Wähle zunächst Deinen Spieler aus. Entscheidest Du Dich für Boy oder Girl, mußt Du auch noch **„New"** oder **„Continue"** wählen.

Nimmst Du „New", dann gib Deinem Spieler einen Namen. Danach legst Du seine Spielstärken fest. Einzelheiten zu diesem Verfahren erfährst Du im Kapitel **„Das Einzel"**.

Wählst Du „Continue", dann gib' das Paßwort ein. Siehe dazu ebenfalls Kapitel **„Das Einzel"**.

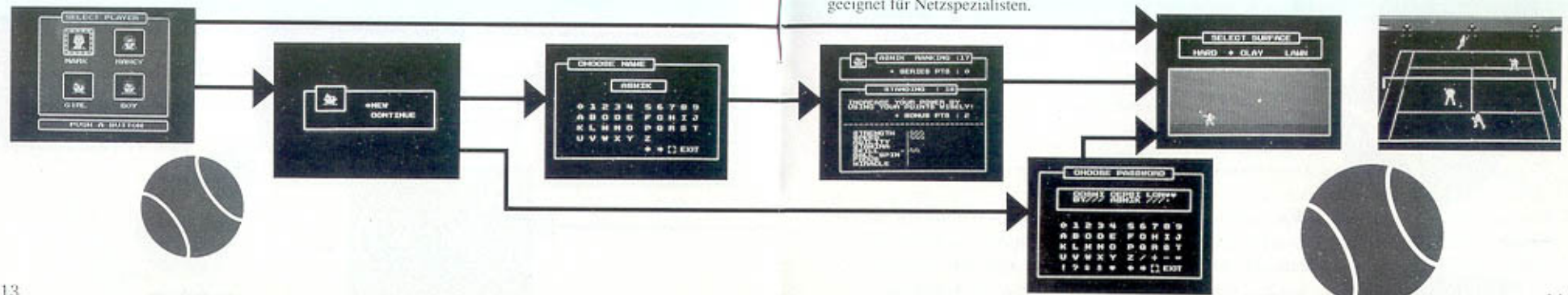
Entscheide Dich für den Spielfeldbelag. Mit dem **Select-Knopf** kannst Du auswählen, mit dem **Start-Knopf** bestätigen. Es stehen Dir drei verschiedene Beläge zur Verfügung:

Hard: Die Bälle springen hoch ab, sie behalten ihr Tempo und ist besonders geeignet für Netzspezialisten.

Clay: Die Bälle springen niedrig ab, sie verlieren an Geschwindigkeit und dies ist ideal für Grundlinienspieler.

Grass: Die Bälle springen niedrig ab, ohne daß sie an Geschwindigkeit verlieren. Ideal für Netzspezialisten.

Bevor das Match beginnt, zeigt der Bildschirm Dir nützliche Informationen: Statistisches über Deinen Gegner, die Anzeigetafel und das Spielfeld.



Wie gespielt wird

Die Benutzung des Controllers

✚ Steuerkreuz	A-Knopf	B-Knopf	A- + B-Knopf
Bewegt den Spieler	Werfen,	Werfen,	Springen, Miracle-Tempo
	Schneller Aufschlag	Langsamer Aufschlag	
	Schmettern, Grundlinien-schläge, Volleys	Lob	

Wie das Tempo des Aufschlags kontrolliert wird. Drücke den **A-** oder den **B-Knopf**, um den Ball in die Luft zu werfen, dann drücke den **A-Knopf**, um einen schnellen Aufschlag zu machen, den **B-Knopf** für einen langsamen Aufschlag.

Wie die Kraft der Grundlinienschläge kontrolliert wird.

Wie lange Du den A-Knopf drückst entscheidet über die Kraft Deiner Schläge. Je länger Du drückst, desto weiter fliegt der Ball, und andersherum.

Wie die Richtung der Grundschläge kontrolliert wird.

Bei einem Vorhandschlag, der vor dem Körper ausgeführt wird, geht die Ballrichtung nach links. Wird der Ball neben dem Körper geschlagen, dann geht die Ballrichtung nach rechts. Allerdings schlägt man den Ball zu spät, dann landet er im Netz. Auch wenn der Ball sehr nah am Körper gespielt wird, fliegt er nach links und wird er sehr körperfern gespielt, fliegt er nach rechts. Bei Rückhandschlägen verhält es sich umgekehrt.

Wie gespielt wird

Der Controller

✚ Steuerkreuz		A-Knopf	B-Knopf	✚ Steuerkreuz A- + B-KNOPF
↑	Top Spin	Schneller Aufschlag,	Langsamer Aufschlag	←→ Bücken, Wunder-Spirale
↓	Slice			↑ Wunder-Rückschlag
←→	Side-Spin	Grundschlag Volley, Schmetterball	Lob	↓ Wunder-Lob ↖↗ Wunder-Split

Lobs

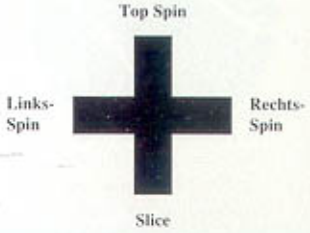
Drücke den **B-Knopf**. Du kannst die Stärke, Richtung und den Spin Deiner Lobs kontrollieren genauso wie die Grundschläge.

Netzspiel

Wenn Du am Netz stehst, kannst Du entweder einen Volley oder einen Schmetterball spielen, je nachdem wie der Ball auf Dich zukommt. Drücke dabei den **A-Knopf** nicht zu lange, denn sonst geht Dein Schlag ins Aus.

Spins

Während eines Schlages kannst Du den Spin des Balles selber bestimmen, indem Du das Steuerkreuz benutzt. Drücke das Steuerkreuz gleichzeitig oder kurz nachdem Du den **A-** oder **B-Knopf** gedrückt hast.



Wie angeschnittene Bälle das Spiel beeinflussen.

Top-Spin-Schläge: Der Ball fliegt hoch über das Netz, fällt dann steil herunter und springt hoch wieder ab. Slice-Schläge: Der Ball fliegt niedrig, verliert Tempo und springt niedrig ab.
Sidespin-Schläge: Damit vollführt der Ball im Flug eine Links- beziehungsweise Rechtskurve.

Wie gespielt wird

Miracle-Schläge

Hast Du genug Miracle-Punkte zusammengetragen, kannst Du sie benutzen, um Miracle-Wunderschläge zu vollführen. Du kannst sie sowohl beim Aufschlag als auch beim Return benutzen. Drücke dafür das Steuerkreuz und gleichzeitig den **A-** und **B-Knopf**.

- **Miracle-Return**: Damit wird der Ball zurückgeschlagen, ohne daß er berührt wurde.
- **Miracle-Lob**: Der Lob verschwindet im Himmel und taucht bei Deinem Gegner vollkommen überraschend wieder auf.
- **Miracle-Spiral**: Bei diesem Schlag dreht sich der Ball spiralenförmig durch die Luft.
- **Miracle-Split**: Dieser Ball teilt sich zu einem Ballregen.
- **Miracle-Speed**: Ein super-schneller fast unsichtbarer Returnschlag.

Spezialinformation

Entwickle Deinen eigenen Spieler

(Geht nur bei Einzel Spielen)

Das Spiel erlaubt Dir, Deinen eigenen Spielertyp zu kreieren. Wenn Du Boy oder Girl wählst, gibst Du Deinem Spieler nicht nur einen Namen, sondern legst auch seine Spielstärken fest. Dir stehen 20 Punkte zur Verfügung, die Du auf acht Eigenschaften verteilen kannst. Jedes Mal, wenn Du ein Spiel gewinnst, kannst Du damit die Stärke Deines Spielers ausbauen.

Die 8 Eigenschaften

- **Strength**: erhöht die Kraft der Schläge
- **Speed**: erhöht die Lautstärke
- **Agility**: Bestimmt die Schnelligkeit und Beweglichkeit des Spielers
- **Stamina**: bestimmt das Stehvermögen und die Kondition des Spielers
- **Skill**: bestimmt die technischen Fähigkeiten
- **Ball Spin**: bestimmt, ob der Spieler ein Spezialist für angeschnittene Bälle ist
- **Focus**: repräsentiert die mentale Stärke eines Spielers
- **Miracle**: Um Miracle-Power zu erlangen, mußt Du Punkte sammeln

Paßwort

Das Profil Deines Spielers ist durch ein Paßwort geschützt. Während eines Spiels, kannst Du das Paßwort auf dem Bildschirm holen, indem Du den **Select-Knopf** drückst, das Paßwort mittels Steuerkreuz anwählst und dann den **A-Knopf** drückst. Schreib Dir am besten das Paßwort auf, damit Du es beim nächsten Mal im Continue-Modus einfügen kannst.

Ratschläge

Mark oder Nancy stehen Dir bei allen Spielen zur Seite, um Ratschläge zu geben. Drücke den **Select-Knopf** während des Spiels, wähle mit dem Steuerkreuz „**Advice**" an und drücke dann den **A-Knopf**.

Der aktuelle Weltranglistenplatz und Weiterentwicklung Deines Spielers.

Drücke den **Select-Knopf** während des Spiels, wähle dann mit dem Steuerkreuz entweder „**Ranking**" oder „**Status**" und drücke dann den **A-Knopf**.

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. •

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

K Y 20720